Suplemento Especial realizado por Nintendo Acción para Nintendo Ibérica 224



Descubre por qué es el juego del siglo

Hablan los fans: Así vivieron el lanzamiento de Zelda



Bienvenidos a la Leyenda

A la hora de hacer este suplemento nos propusimos reunir lo mejor de dos épocas. La primera, en 1998, nos trajo el estreno de Ocarina of Time en N64. Repasaremos las anécdotas, las impresiones de su creador, los testimonios... La segunda, en 2011, nos traerá el redescubrimiento de un mito para 3DS. Estas son las razones por las que WE LOVE ZELDA.

Sumario

Así éramos en 1998

Situémonos en el tiempo. Navidades de 1998. ¿Recordáis cómo éramos en España?, ¿a qué jugábamos?, ¿cuánto costaba la Nintendo Acción?, ¿quién ganó la Champions?



En 1998, la vida nintendera en nuestro país nos tenía entusiasmados. **Super Mario 64** acababa de redefinir el mundo de los videojuegos y no había nadie en el mundo que no quisiera probar la experiencia. Eran tiempos muy buenos para los 'third parties', adaptados de pleno a la filosofía de los 64 bits. Rare y Acclaim eran los abanderados. Los títulos más sonados: **Banjo-Kazooie, Turok 2, Perfect Dark, Extreme G y Forsaken**. Konami nos hizo disfrutar con su mejor fútbol en **ISS 64 + ISS 98**, y Midway apabulló con el salvaje **Mortal Kombat 4**.

Estaba de moda que el mando vibrara, gracias a un artilugio llamado **Rumble Pak**, y nuestra Nintendo podía manejar gráficos en alta resolución, a través de algo llamado Expansion Pak, que **Turok 2, Perfect Dark, Majora's Mask y Donkey Kong 64** se encargaron de aprovechar al máximo.

Tu revista Nintendo Acción costaba **395 pesetas**, lo que hoy serían unos 2,40 Euros. En las tiendas destacaba un pack de **Nintendo 64 + ISS64** por 29.990 pesetas (180 Euros aprox.). Y a final de año, en noviembre, **Game Boy Color** llegaba a las tiendas por 12.900 ptas (unos 70 Euros) y juegos que quitaban el hipo. Si queréis una buena anécdota, apuntad que que a pesar de que imprimimos dos portadas de Zelda Ocarina of Time a lo largo de 1998, ninguna de las dos fue para la review... Ese mes, diciembre, en el número 73, **Rogue Squadron** le quitó la primera página a Link. Eso sí, quedaba constancia de su calidad con una mención en la barra de la derecha: review en exclusiva, el mejor juego del siglo. Para alegría de todos los fans, en el número 74 destripamos todos los secretos del juego, con una bonita imagen que ilustraba la guía rápida para acabar con Gannon. De portada, por supuesto.



Vista la vida nintendera, ¿qué pasaba en la calle?, ¿de hablaba la gente? En 1998, España volvía a quedarse en una posición que ni fu ni fa en un Mundial de fútbol. Se lo llevó Francia, dándole una tunda a los brasileños. Nuestro representante en Eurovisión fue Mikel Herzog, que tampoco nos llevó al podio, algo que sí llevó a cabo un Real Madrid pletórico, que se alzaba con la séptima copa de Europa frente a la Juventus. Para compensar, el Barça ganaba la Liga ese año.



Si te gusta el cine, seguro que viste alguna de estas: Algo pasa con Mary, Deep Impact, American History X, El milagro de P. Tinto o La Cena de los idiotas. Quizá te compraste ese año **El dios de las pequeñas cosas**, de Arundhati Roy, porque fue uno de los libros más vendidos. Y si conducías, es posible que lo hicieras en un **Renault Megane, un SEAT Ibiza o un Citroen Xsara**, líderes en el mercado automovilístico de 1998.



Hace 13 años éramos así y jugábamos a esto. ¿Diríais que hemos cambiado tanto?





Cronología de Zelda

¿Cuántos juegos forman la saga? ¿Existe una historia que una todas las entregas? Dos preguntas que sí tienen respuesta...

La historia de la saga

Eiji Aonuma, director de los juegos de Zelda tras Ocarina of Time (donde ya intervino), nos lo confirmó en una entrevista en 2009. Nintendo maneja un documento interno que ordena cronológicamente la historia de la saga, pero no va a mostrarlo al público. Por ello, fans de todo el mundo han (hemos) desarrollado cronologías no oficiales en función de los hechos de los juegos y de las declaraciones de Aonuma. Esta es la versión más admitida, centrada en que tras el final de Ocarina of Time surgen dos líneas temporales. Colocamos en primer lugar a Skyward Sword, juego que saldrá en Wii este mismo año y en el que comenzaría la historia.



Zelda
The Skyward Sword
La nueva aventura de Link es el primer capítulo de la saga, como ha confirmado el propio Eiji Aonuma. Es de esperar que revele muchas cosas sobre el origen de Hyrule, la Trifuerza y el eterno enfrentamiento entre Ganondorf y Link y Zelda. Lo sabremos en unos mesecitos...

Zelda
Ocarina of Time
Sin reventar el final: hay un viaje en el tiempo que crea las dos líneas temporales. En la primera, cambia la historia y es la que continúa en Majora's Mask. En la segunda, todos los hechos en Ocarina of Time ha sucedido y la historia sigue en Wind Waker.



Zelda
Majora's Mask
El Link niño de Ocarina viaja a otro reino y vive otra aventura.



Zelda
The Wind Waker
Cientos de años más tarde. El prólogo narra los hechos de Ocarina.

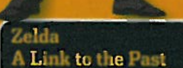
Todos los juegos

Con su fecha y la consola para la que salieron.

- 1986 — **1** The Legend of Zelda (NES)
- 1987 — **2** Zelda The Adventure of Link (NES)
- 1991 — **3** Zelda A Link to the Past (SNES)
- 1993 — **4** Zelda Link's Awakening (Game Boy)
- 1998 — **5** Zelda Ocarina of Time (N64)
- 2000 — **6** Zelda Majora's Mask (N64)
- 2001 — **7** Zelda Oracles of Ages & Oracles of Seasons (GB Color)
- 2002 — **8** Zelda A Link to the Past / Four Swords (GBA)
- 2003 — **9** Zelda The Wind Waker (GameCube)
- 2003 — **10** Zelda Ocarina of Time Master Quest (GameCube)







Zelda Twilight Princess
100 años después. Repiten lugares de Ocarina of Time.

Zelda A Link to the Past
De nuevo siglos después, es la precuela de los Zelda de NES.

Zelda Link's Awakening
El Link de A Link to the Past viaja a la lejana isla Koholint.



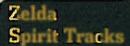
The Legend of Zelda
Cientos de años después, Hyrule está cada vez más devastado y sin razas.



Zelda II Adventure of Link
El mismo Link del juego anterior, ahora tiene 16 años de edad.

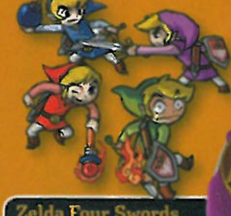
Zelda Oracle of Seasons & Ages)
Un nuevo Link lucha para que Ganon no vuelva a la vida.











Zelda Phantom Hourglass
El Link de Wind Waker en el mismo escenario: Hyrule inundado.

Zelda Spirit Tracks
100 años después, Hyrule ha vuelto a emerger del mar.

Zelda The Minish Cup
Siglos después, aparecen el hechizero Vaati y la Espada Cuadruple.

Zelda The Four Swords
Vaati escapa y tenemos que enfrentarnos a él por segunda vez.

Zelda Four Swords Adventures
El final de esta "trilogía", con la batalla final con Vaati.



11
Zelda Four Swords Adventures
(GameCube)

2004



13
Zelda Twilight Princess
(GameCube y Wii)

2006



15
Zelda Spirit Tracks
(Nintendo DS)

2009



17
Zelda Skyward Sword
(Wii)

2011



12
Zelda The Minish Cup
(GBA)

2007



14
Zelda Phantom Hourglass
(Nintendo DS)

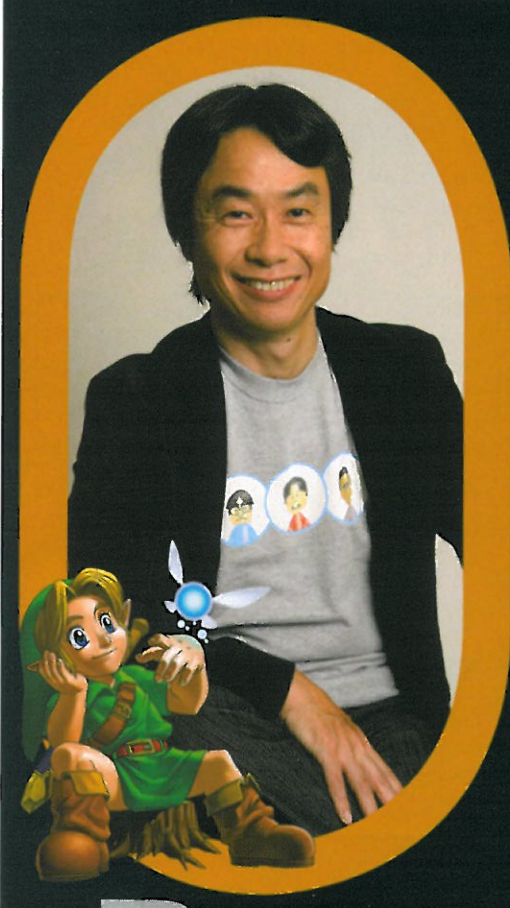


16
Zelda Ocarina Of Time 3D
(3DS)



Miyamoto y Zelda: historia de una obsesión

¿Qué objetivos quería lograr Miyamoto con este juego?, ¿cómo trabaja el gurú de Nintendo?, ¿cuál es la historia tras Ocarina?



De entre todo lo que hemos leido sobre Miyamoto y Ocarina of Time estos días, sacamos dos conclusiones, ambas explicadas por él mismo: primera, la obsesión de conseguir "que el jugador experimente estar dentro del juego, que se sienta como un aventurero"; y segunda, "hacer algo completamente nuevo, que nadie hubiera hecho antes".

Miyamoto ejerció de productor en Ocarina of Time. Se empleó a fondo escuchando las opiniones e ideas de los cuatro directores (Toru Osawa, Yoshiaki Koizumi, Yoichi Yamada y Onozuka), coordinando sus esfuerzos y proponiendo sugerencias. La idea original era que cada uno se ocupara de una parcela diferente, pero el desarrollo se demoraba demasiado, las piezas no terminaban de encajar, y al final tuvo que intervenir en un papel más de director que de simple supervisor.

Al fin y al cabo, Miyamoto tenía muy claro el proyecto de Ocarina, y sabía que la potencia de la nueva N64 le iba a permitir cumplir sus sueños. Quería la aventura más realista jamás imaginada, una en la que sintiéramos la luz y la sombra, la temperatura y la humedad. "Si entras en una mazmorra, debes poder olerla; o ver las diferencias entre el agua caliente y la fría". En definitiva, hacer un Mario 64, pero más real. La perspectiva en 3D nos sumergiría en el juego como nunca: podíamos explorar una cueva como si estuviéramos dentro, y la posición de los enemigos sería siempre una sorpresa.

Todo iría en beneficio de la jugabilidad, su prioridad en Ocarina. Miyamoto soñaba con una aventura capaz de envolver al jugador, sin obsesionarse por el argumento. Según declaraba, no creía que la historia pudiera hacer excitante un juego por si sola, sino que "es sólo uno más de los elementos que te sumergen en un juego, como los puzles o los enemigos.", confesaba en una entrevista realizada en 1998.

Ocarina of Time pudo haber sido un Goldeneye, es decir un shooter 3D; fue una de las opciones que el equipo de Miyamoto barajó antes de decidir el concepto. Pero al final se impuso el estilo Mario 64, y de hecho hay muchos elementos del de Mario en Zelda. Fue lo que todos acordaron y, como afirma el genio, "es importante que todo el equipo esté de acuerdo en ir hacia la misma dirección".

Cuando es preguntado si Zelda es su obra maestra, Miyamoto dice que "Mario es un gran juego de acción en la misma medida que Zelda es un gran juego de aventuras". Pero Mario fue primero y no consiguieron sacarle todo el partido a la consola (un 60% de la potencia de N64), mientras que Zelda, en el que al final terminaron trabajando 120 personas, rendía al 90% de la potencia de la consola.

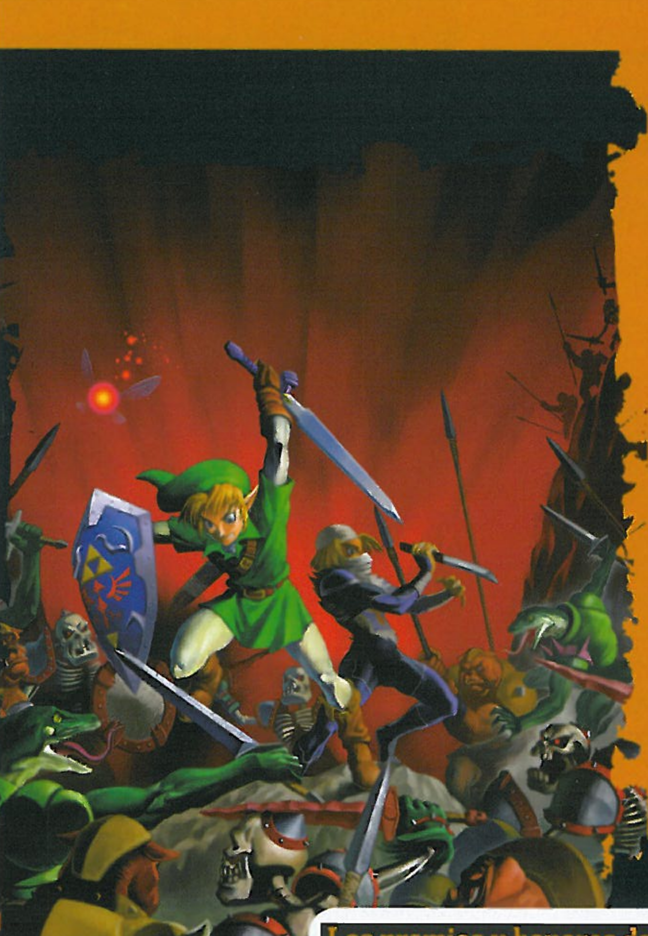
Miyamoto terminaba con estas palabras una de las muchas entrevistas que le hicieron al lanzar el juego: "Este juego fue como perder mi virginidad, en el sentido en que estamos haciendo algo completamente nuevo, que nadie había hecho antes". Y aconsejaba: juégalo sin trucos y sin guías, disfrutarás de todo lo que tiene que ofrecerte.

La entrevista

Miyamoto:

¿Cuánto hay de Miyamoto en el diseño original del juego?
El corazón y el sistema principal son un 70% míos. Pero solo he participado al 50% en escenarios y modos de juego. En todo caso tengo la responsabilidad del resultado final.

¿Hay algo que le hubiera gustado añadir?
Con Zelda estoy inusualmente satisfecho con lo realizado hasta el momento. Lo que aún echo de menos es el feeling de que este sea un juego Zelda. Sigo dándole vueltas a eso.



ASÍ ES EL GENIO TRAS LA GRAN N

Shigeru Miyamoto

- Nace en Sonobe Cho (Kyoto), el 16 de noviembre de 1952. Está casado y tiene 2 hijos.
- Sus Aficiones son la música (toca la guitarra, el banjo y el piano), y la natación. Además, le encantan los perros.
- Empieza a trabajar en Nintendo en 1977, tras graduarse en diseño industrial en el Art & Craft Collage de Kanazawa (Japón). Tras entrevistarse con Hiroshi Yamauchi, amigo personal de su padre y presidente de la compañía Nintendo, fue contratado en el departamento de planificación.
- Cuando se le pregunta qué personaje o héroe de sus juegos le representa mejor, él dice "Lakitu en la saga Super Mario. Se presenta libre, flotando en el aire, yendo y viniendo a cualquier sitio. Y así soy yo, eso es."
- Es productor de la mayoría de juegos que llevan su firma. Un productor es el responsable absoluto de varios desarrollos (como dato, en 1997 revela su estructura de trabajo: 400 personas alrededor de una docena de proyectos a la vez). Se encarga de tomar decisiones sobre el camino a seguir y supervisar las fases de diseño, incorporando sus ideas y coordinando todos los esfuerzos.

Los premios y honores de Shigeru Miyamoto

- Primer miembro en pertenecer al Hall of Fame de la Interactive Academy of Arts & Sciences.
- BAFTA de la British Academy of Arts & Sciences de Reino Unido.
- La revista TIME lo elige en 1997 como uno de los 100 personajes más influyentes del siglo XX.
- Caballero de las Artes y las Letras de Francia.
- Candidato en 2010 y 2011 al Príncipe de Asturias de Comunicación y Humanidades.

(Extracto de la entrevista a Shigeru Miyamoto, publicada en el número 68 de Nintendo Acción)

Esta es mi gran obra

¿Cree que este juego hará subir las ventas de N64 en Japón?
Noto la presión de que tengo que hacer de este juego un éxito en Japón. Creo que Zelda 64 ayudará a las ventas, pero también vamos a sacar Oggre Battle, Banjo Kazooie y F-Zero X.

¿Cuánto tiempo puede llevar acabarse el juego?
Como puedes ir a cualquier sitio, las posibilidades son enormes. Podría llevarte 40 horas acabártelo, pero un buen testeador tardaría entre 5 y 6 si supiera qué tiene que hacer.

¿Es Zelda 64 el juego de su vida?
Espero que sea mi gran juego, pero cuando me den otra plataforma espero poder hacer nuevas cosas. No sé cómo será el futuro. Espero que alguien tome mi lugar algún día y haga juegos para que yo me divierta con ellos.

¿Habrá un Zelda 64 en DD?
Estamos trabajando en un Zelda para DD. Cuando acabes completamente el juego, podrás entrar en un mundo nuevo, y es lo que estamos haciendo en este momento.





Qué mejor homenaje a **Zelda Ocarina of Time 64** que publicar la review original que Nintendo Acción realizó en el número 73. Aquí tenéis los textos y puntuación tal cual salieron publicados, sólo que en un extracto de cuatro páginas en lugar de las 8 del original. Saboreadlo igualmente.

THE LEGEND OF ZELDA

Saluden al nuevo **rey** del videojuego

NINTENDO 64
NINTENDO
ACTION RPG
256 MEGAS
MÁS DE 40 HORAS DE JUEGO
BATERÍA: SÍ

información del juego

1 JUGADOR | CONTROLLER PAK | RUMBLE PAK

Precio **8.490** PTA



El gran día ha llegado. Después de tanto tiempo de espera, de tantos meses hablando de él, por fin vais (vamos) a poder disfrutar de «Zelda 64». Aunque **a última hora se nos ha perdido por el camino la traducción al castellano**, lo cierto es que estamos ante un juego que levanta pasiones en todo el que lo prueba. A nosotros nos ha cautivado desde el primer momento, pero es razonable: no todos los días tenemos la oportunidad de ponernos ante una obra maestra de este calibre.

Siguiendo las pautas de los RPG clásicos

«Mario 64», el otro gran título de referencia de Nintendo, revolucionó en su día el mundo de las plataformas, diciéndole al resto del mundo por dónde debía ir el género a partir de entonces. Sin embargo, si «Zelda 64» va a pasar a la Historia no será por remover los cimientos de lo que todos pensamos que debe tener un RPG. La nueva aventura de Link es un **juego de Rol que se ajusta a las líneas clásicas del género, cuyo verdadero valor reside en la cantidad de talento que se ha concentrado en el cartucho.**

El argumento dura toda una vida, la de un Link que entra en el juego siendo un chaval y se despide de él convertido en un joven héroe. Entre estos dos momentos transcurren siete años, llenos de acontecimientos perfectamente enlazados en los que **acción, dramatismo, magia y emoción se dan la mano.**

Una de las primeras cosas que descubrís jugando a «Zelda 64» es que **la historia fluye suavemente,** que no es como otros RPG construidos uniendo los retales que forman diferentes historias menores. Aquí todas las situaciones tienen que ver con el guión principal, y forman un **desarrollo perfectamente hilvanado.** La lucha del malvado y poderoso Gannondorf por hacerse con el poder del Triforce, contrarrestada por la voluntad inquebrantable de Link, es una aventura larguísima, pero perfectamente construida. Y si alguna vez se aparta del camino principal para, por ejemplo, dejar entrever el amor de Saria (una habitante del bosque Kokiri) por Link, lo hace con tal maestría que nunca da la impresión de que se haya ido por las ramas.

En numerosas ocasiones el juego hace una pausa de varios minutos para asistir a largas secuencias de animación que narran los acontecimientos combinando los planos de la cámara en plan película. **Y todo está ambientado perfectamente por unos gráficos que llegan a**

Entrenamiento en el bosque Kokiri








El bosque Kokiri es el lugar donde vive Link. Allí, en su cabaña del árbol, comienza la aventura. ***Lo primero que debéis hacer es encontrar un escudo y una espada*** que os permitan afrontar el peligro con garantías. De camino, ***aprendéis los movimientos básicos en ataque y defensa,*** o la forma de hablar con otros personajes.

Ha merecido la pena esperar por «Zelda 64». El juego confirma punto a punto las expectativas que se habían levantado durante su desarrollo.



La agilidad y el perfecto control de Link le permiten esquivar el ataque de los enemigos.




Cuando entráis en cualquier casa, el grado de detalle de los fondos es fabuloso.





El salto sale de forma automática. Basta con acercarse al borde para que Link lo haga.

En esta caverna todo está helado. Debéis tener cuidado con las estalacticas del techo.



Mejor no pasar por aquí. La lava y la distancia aconsejan otra ruta.






Finalmente, la traducción al castellano no ha llegado a tiempo. A pesar de ello, Nintendo España ha pensado en los que no saben inglés, y va a incluir junto con el cartucho una guía con todos los textos del juego traducidos. Todo por el mismo precio, claro.

alcanzar calidad fotográfica en algunos escenarios renderizados, y por una banda sonora espectacular. El nivel de detalle es impresionante. **Visitar el Templo del Tiempo en Hyrule es una muestra única de lo que os decimos:** la belleza de la fachada se ve realzada incluso por los cantos gregorianos que suenan en su interior. Pero hay más. Levantar una piedra del suelo y encontrar pequeños insectos debajo (que podéis guardar en una botella), o ver no sólo cómo la luz va cambiando a medida que transcurre el día, sino incluso **cómo la Luna se esconde por una parte del escenario y canta un gallo mientras el Sol sale por la otra,** son ejemplos de la minuciosidad con que ha sido programado el juego.

El primer escenario, el bosque Kokiri, os sirve como entrenamiento para habituaros a controlar a Link, y este apartado es otro de los que merece que nos detengamos para hablar sobre él.

El héroe con más movimientos

El Link que se pasea por «Zelda 64» es el **personaje de acción con mejores movimientos de la historia del videojuego.** Decir simplemente que no hay otro que pueda realizar tantas acciones como él ya sería bastante para sostener nuestra afirmación, pero es que la cosa va más allá porque **la forma de control es sencillamente genial.** ¿Cómo definir si no a un sistema que peleando en tiempo real (aquí no hay puntos de energía) os permite utilizar un escudo para protegeros, fijar al enemigo y girar alrededor suyo, esquivar sus embestidas saltando hacia atrás, hacer varias formas de ataque con la espada o utilizar otras ▶





La vista principal de «Zelda 64» sitúa la cámara detrás de Link. Cuando queráis centrarla bien, sólo tenéis que presionar Z.



Utilizando el botón C-arriba pasáis a una vista subjetiva similar a la de «Mario 64». Sirve para mirar, pero no os podéis mover.



En numerosas ocasiones, como cuando os subís a algún lugar elevado, la perspectiva se vuelve completamente aérea...



...y en otras, cuando el espacio es reducido, se acerca hasta situarse justo tras la espalda de Link.



También ocurre que la cámara se queda fija en una posición elevada. Sucede en laberintos o en algunos exteriores.

Zelda en cuatro menús



Equipo: *Incluye la ropa, el calzado, las espadas y los escudos de Link.*



Progreso de la aventura: *Informa de los objetivos cumplidos en el avance.*



Items: *Aquí se reúnen todos los objetos que podéis utilizar durante la partida.*



Mapa: *Os muestra un plano del área o de la mazmorra en la que os encontréis.*

En «Zelda» acompañáis a Link en una aventura que abarca siete años de su vida. Le conocéis siendo un niño, y os despedís de él siendo ya joven.



Una muestra de la calidad del juego: Link avanza por un pasillo que se "retuerce".



¿Qué tal se os da el equilibrismo? Pues ya podéis practicar para avanzar por esta soga.

Casi reales









La *calidad general de los gráficos es muy alta,* pero alcanza cotas sublimes en algunos escenarios renderizados que consiguen aparecer casi como si de una fotografía se tratase.

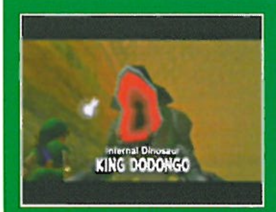
armas, ya sea un simple tirachinas, un arco, una bomba o un mazo? Bueno, pues todo esto, que a primera vista parece tan complicado, lo podéis hacer en «Zelda 64» con toda sencillez, de una forma absolutamente intuitiva y sin necesidad de meteros en complicadas combinaciones de botones. **Y si la idea de hacer que el salto sea automático** (basta con que os acerquéis corriendo al borde de una plataforma para que Link salte) nos parecía extraña cuando se la oímos a Miyamoto hace tiempo, tenemos que decir que ahora **nos ha convencido de pleno. De igual forma nos parece muy acertado el control de las cámaras,** porque os da el mando en ocasiones (básicamente podéis utilizar **C-arriba al "estilo Mario", para ver en primera persona sin moveros, y el gatillo para situar la cámara detrás vuestro),** pero os lo quita en otras, como en laberintos en los que la vista permanece fija en el aire para que la jugabilidad sea más alta.

Libres para movernos y actuar

El mundo de «Zelda 64» **tiene una extensión enorme,** así que **no será fácil descubrir todos sus secretos. El avance es totalmente libre,** y volver a lugares que ya hayáis visitado antes no sólo es posible, sino totalmente recomendable, porque hay cosas que a lo mejor no podéis hacer de momento pero sí más tarde, cuando tengáis un nuevo poder o simplemente hayáis crecido si antes fuisteis siendo niños. La empresa es de tal magnitud que a veces parece que os supera, porque de camino a un lugar, por ejemplo, os encontráis un personaje que os pide algo de otra ciudad, donde a su vez una nueva situación requiere vuestra atención, con lo que al final os desviáis completamente del primer objetivo. Pero **en ese realismo, en ese desarrollo tan natural que os da total libertad de acción, es donde está otra de las grandezas del juego.** Porque además, para resolver cualquier problema tenéis que probar siempre la primera cosa que se os ocurra, por disparatada que parezca.

Así es «Zelda 64», un juego apasionante y con pocas limitaciones, una obra maestra obligatoria que no puede faltar en vuestra colección. Pocas veces podemos decirlo tan claro y con tanta seguridad de que no nos equivocamos: comprároslo en cuanto podáis.

El ataque de los jefes







La **acción más trepidante** también está presente en «Zelda». La tensión sube al máximo cuando os toca enfrentaros a uno de los **jefes que aparecen al final de alguna mazmorra.** Una secuencia de presentación y el cambio de la música os avisan de que ha llegado el momento de cargar las pilas.



Para entrar en el castillo de Hyrule tenéis que pasar sin que os descubran los guardias.



Link puede nadar, y también sabe bucear, aunque sólo durante unos segundos...



...a menos que tenga unas botas y una túnica especial que le permiten pasear bajo el agua.



Cuando escaléis por algunas paredes, tened cuidado con las arañas que habitan en ellas.



Cuando os hacéis mayores, el pueblo de Hyrule aparece completamente destruido.

«Zelda 64» es una obra de arte que tiene que estar obligatoriamente en vuestra colección.

De niño a héroe









Link comienza siendo apenas un chavalín, y así transcurre más o menos la mitad del juego. Cuando logra reunir las **tres piedras espirituales y toca la Canción del Tiempo** con su ocarina, se queda dormido y despierta siete años después, convertido en un joven héroe.



El hada que ayuda a Link se llama Navi. Le transmite mensajes que le informan sobre cómo matar a un enemigo, o adónde tiene que dirigirse.

El Análisis

GRÁFICOS



Casi perfectos. Hay escenarios que parecen fotografías, y os cruzáis con decenas de personajes diferentes. Las magníficas secuencias de animación sirven para poner una ambientación magistral.

MOVIMIENTOS



Link se mueve como una persona real, y puede hacer prácticamente todo lo que le pidáis. Las animaciones de la yegua Epona son el mejor ejemplo del nivel general del juego.

SONIDO



La banda sonora es espléndida. Hay ocasiones en las que incluso os tenéis que guiar por el sonido. Lo único que sobra es la alarma estridente que suena cuando estáis a punto de quedaros sin vida.

JUGABILIDAD



El control analógico es perfecto, y la forma de ejecutar los distintos movimientos, un prodigio de cómo convertir en sencillo lo difícil.

ENTRETENIMIENTO



Una aventura apasionante. El argumento está perfectamente estructurado, es larguísima, y combina sabiamente acción y exploración. No podréis separaros del mando.



TOTAL 99

- «Zelda 64» confirma todas las expectativas que había creado. Miyamoto nos brinda **una obra maestra, una epopeya sin precedentes** que no debéis perderos por nada del mundo.
- Los **gráficos son geniales.** Combina escenarios renderizados con otros de fantasía, pero siempre apuesta por la variedad. Ningún otro personaje de ningún otro juegose había **movido de una forma tan realista** a como lo hace Link aquí.
- El magistral devenir del argumento, unido a su inabarcable extensión en el espacio y en el tiempo, hacen que ésta sea **la mayor aventura a la que os podéis enfrentar.** Pasarán meses hasta que logréis descubrir todos los secretos que esconde «Zelda 64».
- Además tiene una **relación calidad-precio sobresaliente.** Sería imperdonable que un juego como «Ocarina of Time» faltase en vuestra colección.

El anecdotario

Hay un buen número de curiosidades y anécdotas que surgieron en el desarrollo del juego. Os invitamos a descubrirlas y a revivir las puntuaciones que le dimos los chicos de la prensa.



El equipo de desarrollo ¡contó con 120 personas!

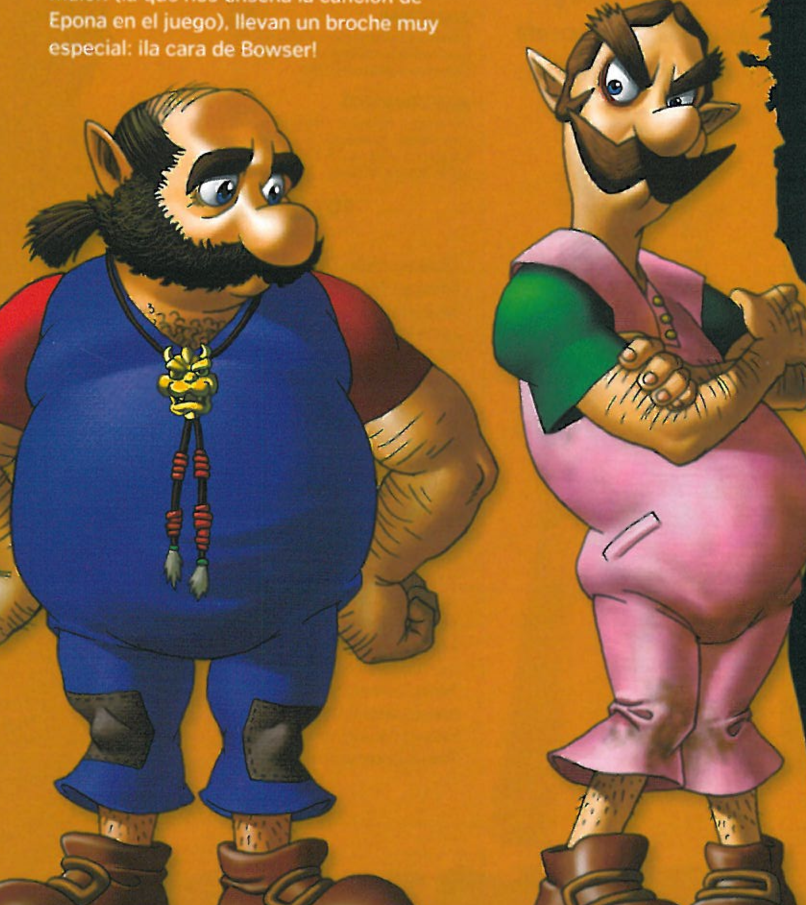
El equipo de Ocarina of Time constó de unos 45 programadores (120 si contamos a los que echaron una mano), el más numeroso que había tenido Nintendo hasta entonces en un juego. Aunque Miyamoto era productor -había cuatro directores-, acabó asumiendo la dirección para agilizar el desarrollo.

Homenajes nintenderos

Si en el juego de N64 mirábamos por la ventana desde el patio interior del Castillo (la primera vez que nos reunimos con Zelda), veíamos varios pósters de Mario, Luigi, Peach, Yoshi y Bowser. Ahora, en cambio, en la versión 3DS veréis un escenario de un juego más reciente. Una pista: es de Wii.

Estos dos se parecen a..

Sí, sí, los granjeros Talon e Ingo guardan un gran parecido con dos viejos amigos de Nintendo... Talon es clavadito a Mario, y el bueno de Ingo ¿a quién os recuerda? Empieza por L... Además, Talon y su hija Malon (la que nos enseña la canción de Epona en el juego), llevan un broche muy especial: ¡la cara de Bowser!





Un enorme jardín lleno de bonitos castillos

Hyrule es tan verde y frondoso porque Miyamoto quería crear un enorme jardín lleno de vida. Pero muy real también: tomaron varias fotografías de castillos alemanes para recrear el de Zelda.

La Guía de Textos que nos salvó la vida

Para poder disfrutarlo casi a la vez que el resto del mundo, Nintendo España tuvo que sacrificar la traducción del juego, pero a cambio incluyó una guía de 150 páginas con todos los textos en castellano. Y nos vino de perlas.





Un guiño al futuro. Algunos pueblos y zonas que exploramos en Zelda 2 (NES, 1987) se llamaban Saria, Ruto, Mido, Rauru, Darunia... Quién iba a decir que estos nombres se materializarían, 12 años después, en algunos de los personajes de Ocarina of Time.

Objetivo: máximo realismo
Se utilizó una avanzada tecnología de captura de movimientos, con un samurái profesional, para reproducir las animaciones de Link. Para "dar vida a Epona", decidieron recrear un caballo de mentira, es decir, una maqueta, en el estudio.



¿En solo 4 horas? No, un pelín más...
Un jugón finlandés llamado Mauri Mustonen batió un récord mundial en 2006, al pasarse el juego (versión PAL) en 4 horas y 46 minutos... sin aparatos ni trampas de ningún tipo. Una hazaña imposible de superar hasta el momento, al menos oficialmente...

Así lo puntuaron los medios especializados

La crítica internacional fue unánime en sus análisis y puntuaciones, y cayó rendida ante las virtudes de Ocarina of Time, lo que pronto acabó convirtiéndolo en una leyenda del videojuego. Estas son sus primeras impresiones...

Nintendo Acción
"Ocarina of Time es un juego apasionante, una obra maestra obligatoria que no puede faltar en vuestra colección."

Nintendo Acción
Julio 1998



NOTA 99

Hobby Consolas
"No existe nada igual ni en Nintendo 64 ni en ningún otro soporte. Zelda es único, una maravilla."

Hobby Consolas
Diciembre 1998



NOTA 98

Nintendo Power
"Más que un juego, es como vivir dentro de una aventura: te consume, te atrapa y te hace estremecer de miedo... hasta que se acaba y te deja casi sin poder hablar".

Nintendo Power
Noviembre 1998



NOTA 95

Game Informer
"Supera a los Zeldas anteriores y se erige como el acontecimiento jugable de nuestras vidas. Imprescindible para cualquiera que se considere jugador."



GameSpot
"Un juego que no se puede definir de otra manera que de impecable... Esta es la obra maestra de la que seguiremos hablando durante los próximos diez años."



GamePro
"Se trata de un Zelda supremo, divertido... un vicio cuya curva de dificultad se va volviendo cada vez más desafiante, algo que puede echar atrás a los jugadores ocasionales."



IGN.com
"Desarrollar videojuegos sin haber jugado a Ocarina of Time es como ser músico y no haber escuchado a Mozart."



Famitsu
"Es la primera vez que le damos la puntuación perfecta a un juego en todos sus apartados."

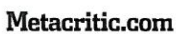


EGM
"Una aventura épica que sobresale entre los mejores juegos de Nintendo 64."



Rankings de internet

Gamerankings.com
Media de puntuación realizada entre 25 reviews de diferentes medios de prensa online y escrita.





Metacritic.com
Media de puntuación entre 22 reviews de diferentes medios.

Media 99

¿Cómo les marcó Ocarina of Time?

Hablan los fans

¿Qué supuso para ti Ocarina of Time? ¿Qué hacía de él un título tan mágico? Se lo hemos preguntado a fans y desarrolladores españoles.



Dario Halle
Jefe de programación y Socio fundador de Mercury Steam

"Es la primera vez que vi morir a un personaje bueno (el árbol Deku)"

"En el primer juego en el que trabajé nos basamos mucho en el sistema de combate de Ocarina of Time. En su sistema de fijar y encarar a los enemigos, y de pasar el punto de mira de uno a otro. Estaba muy bien montado y le daba una profundidad que era la que estábamos buscando."

"Me parece una idea genial poder utilizar la interfaz táctil para realizar algunas tareas mucho más rápido, como cambiar de armas o de botas cada vez que uno lo necesita."

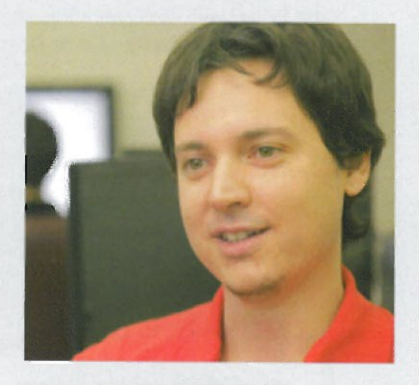


Mari Luz Lavado
Fan de Navi (y Zelda)

"Cuando Saria te da tu primera ocarina, no te imaginas todo lo que va a pasar después"

"Visualmente tenía escenas muy poderosas, como los momentos en los que vas a caballo. Sus gráficos marcaron un antes y un después. Y una gran variedad de entornos, como zonas de lava o zonas submarinas. Yo nunca lo había visto en un videojuego."

"Me choca mucho que todo el mundo odie a Navi, que la encuentren tan pesada, cuando a mi me parece entrañable. A mi me encanta. Sí, vale a veces se hace un poquito pesada con el 'Hey, oye, escucha, fíjate aquí'".



José Manuel Iñiguez
Director de Akaoni Studio

"La primera vez que corres con Epona es una sensación de libertad inigualable"

"La saga de Zelda es el RPG de acción por excelencia. Los otros RPG hasta entonces estaban más basados en la historia y las personalidades de los protagonistas. Zelda, además de eso, cuidaba la parte de la acción."

"Con Zelda pudimos disfrutar de una buena historia, buenos personajes y buena acción. Hasta entonces parecía que la tecnología no seguía a los RPG y había que representar las batallas con menús, y me dio la sensación de que, cuando salió Zelda, se hizo el esfuerzo para integrarlo todo."

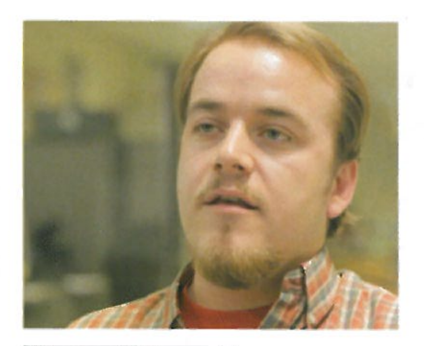


Yoshimi Ito

Vivió el lanzamiento en Japón

“El momento en que descubrí que pescando, conseguiría entrar en el estómago de Jabu Jabu”

"Desde el primer momento, puedes cambiar el punto de vista para encontrar cosas que están ocultas y que no ves a simple vista. El mundo del juego tiene mucha profundidad."



Enrique Ventura

Diseñador de juego en Mercury Steam

“El paso de niño a adulto es uno de los momentos más épicos de toda la saga”

"Ocarina of Time me lo he jugado tres veces entero, del tirón. Y una cuarta con esas posibilidades gráficas nuevas, con el 3D y con la expansión Master Quest incluida en el juego, pues me llama."

"Me parece genial que se haya respetado el estilo gráfico original, pero añadiendo la mayor resolución, capacidades gráficas y el 3D de 3DS."



Juan Álvarez de Lara

Co-fundador de Over the Top Games

“Mi momento favorito es cuando descubres la identidad de Sheik”

"La historia del juego marcó un antes y un después. Iba más allá, no era la sencilla historia de "hay un malo y tengo que rescatar a una princesa. Eso es lo que estabas haciendo en el juego, pero conseguía que te sintieras integrados, que de verdad quisieras salvar a Zelda. Querías investigar qué era lo que estaba pasando, era un guión muchísimo más complejo de lo que ya existía en la época."



Ricardo Márquez

Fan de la saga Zelda

“Ocarina of Time es un juego del año 98, pero sigues jugando con él y encuentras cosas nuevas”

"Para mi Ocarina of Time y The Legend of Zelda, la saga en general, es como un viejo amigo que no ves tan a menudo como quisieras, pero que siempre estás deseando encontrarte de nuevo para ver qué te cuenta."

"Tenía algo que te involucraba. Link era un amigo tuyo que estaba ahí, desde el primer momento le querías abrazar, porque era el pobre niño que no tenía hada, que no le quería nadie. Te enganchaba y querías saber qué le iba a ocurrir y qué iba a encontrar en su viaje. Desde el momento en el que enciendes la consola, sabes que Ocarina of Time es especial."



Zelda Ocarina of Time 3D

La Leyenda continúa en 3DS

Y se expande. Se hace más mítica aún. Ya has viajado por todo lo que significó el lanzamiento de Zelda en Nintendo 64: has leído a su creador, a los fans... Ahora te mostraremos por qué esta nueva versión va a ensalzar aún más la leyenda del juego más influyente de todos los tiempos.

5 claves para redescubrir el mito

Ocarina of Time volverá a hacer historia por muchas razones, aunque vamos a intentar resumirlas en cinco puntos. ¿Preparados para revivir el fenómeno en toda su dimensión?

1

Es una aventura que no deja de emocionarte, digna de la mejor novela de fantasía épica, donde se mezclan la acción de los combates, las fases de sigilo, la resolución de puzles y la exploración de un vasto mundo con total sensación de libertad.

2

El impecable uso de las 3D nos sumergirá en una experiencia más profunda y realista que nunca. Además, todas las texturas se han remozado, los personajes lucen más sólidos y los efectos de luz nos transportan a un mundo más vivo.

3



Las funcionalidades de 3DS posibilitan un control más cómodo e intuitivo. La pantalla táctil nos permite ver los inventarios sin interrupciones, usar las armas mediante los iconos táctiles y ordenar los objetos con el dedo. Por otro lado, podemos mover la consola para mirar a nuestro alrededor, gracias al giroscopio de 3DS.

4



La inolvidable banda sonora es de una calidad incomparable, y juega un papel fundamental en la historia, ya que podemos reproducir sus melodías con la ocarina para influir en los acontecimientos. Además, se ha incluido una pieza reorquestada.

5

La traducción íntegra al castellano es como un sueño hecho realidad. Por primera vez, viviremos la aventura como si estuviéramos en casa... y sin echar mano de guías. Todos los textos conservan el fino sentido del humor y los momentos dramáticos de la saga.

Protagonistas de la aventura

Hyrule es una tierra llena de vida, pero no todos los que la habitan son tan buena gente como los niños Kokiri. Repasemos quiénes son los buenos y malos más importantes de esta gesta.

LOS HÉROES

1 El Héroe del Tiempo Link

A pesar de ser un kokiri de tan solo diez años, está predestinado a convertirse en el Héroe del Tiempo. Cuando sea adulto, podrá empuñar la Espada Maestra para salvar al mundo de las fuerzas del mal. La princesa Zelda, Navi y su yegua Epona serán sus mayores aliadas.

2 La Princesa de Hyrule Zelda

Tiene la misma edad de Link, y posee un fragmento de la Trifuerza. Ella vaticinará la destrucción de Hyrule y nuestra llegada al castillo. De niña, nos dará la Ocarina del Tiempo, y siete años después, será capturada por el temible Ganondorf.

3 El Sabio de la Luz Rauru

Es el primero de los Siete Sabios, guardián del Reino Sagrado y de la Trifuerza. Cuando nos hagamos adultos, nos encomendará encontrar a los demás Sabios, cuya identidad es un misterio...

4 El alma de la Tierra Árbol Deku

Este árbol milenario es el espíritu protector del bosque, y ha cuidado de los niños Kokiri desde siempre. Ganondorf le echará una terrible maldición, que sólo Link podrá deshacer. Por eso, el Gran Árbol le enviará al hada Navi, aunque quizá ya sea demasiado tarde.





5 La amiga del bosque
Saria

Una joven Kokiri de pelo verde, que además de ser la mejor amiga de Link, está enamorada de él desde el primer día. Su papel es fundamental en la historia, desde el momento en el que nos enseña a tocar la ocarina. Su confidente es Mido, líder de los Kokiri.

6 El guerrero misterioso
Sheik

Un enigmático guerrero de la legendaria tribu de los Sheikah, conocida por proteger a la Familia Real desde antaño. Este ágil aliado con aspecto de ninja nos ayudará en nuestra etapa adulta, enseñándonos canciones de teletransporte con su lira.

7 El búho sabelotodo
Kaepora Gaebora

Probablemente, la criatura más sabia de todo Hyrule. Con su aspecto mitad búho, mitad lechuza, nos guiará en nuestras travesías de la infancia. Según una de las piedras cotilla, es la reencarnación de un Sabio Antiguo. Qué "rauru"...

8 La ladrona honrada
Nabooru

Su raza vive en la fortaleza del Valle Gerudo, cerca del desierto, y su trato hacia los hombres es muy hostil. Sin embargo, Nabooru -la segunda líder de los Gerudo- está en contra de los planes de Ganondorf. ¿Unirá fuerzas con Link para acabar con su jefe?

9 El líder de la "manada"
Darunia

Su aspecto recio y duro como una roca esconde un carácter tierno y bonachón. Es el patriarca de los Goron, una de las razas que habitan Hyrule, como los Zora (criaturas con forma de pez), los Deku (con forma de planta) o los Hylianos (de sangre real).



LOS VILLANOS

1 El Rey de los ladrones
Ganondorf

Rey del Mal, líder de las ladronas Gerudo, traidor del Rey de Hyrule y responsable de su destrucción total... vamos, la pesadilla de toda suegra. En su búsqueda de los dos fragmentos restantes de la Trifuerza, se enfrentará a Link adoptando varias formas diferentes pero igual de temibles.

2 La araña ciclópea
Reina Gohma

Parásito arácnido de un solo ojo enviado por Ganondorf al interior del Árbol Deku, por no entregarle la Piedra Espiritual del Bosque. Es la jefa de la primera mazmorra, pero le seguirán criaturas mucho más monstruosas de aquí en adelante.

3 Las brujas gemelas
Kotake y Koume

Son las gemelas Gerudo del fuego y el hielo, protectoras del Templo del Espíritu. Criaron a Ganondorf (son sus madrastras) y secuestraron durante siete años Nabooru, la sublíder Gerudo. Tienen la capacidad de fusionarse para convertirse en un solo jefe: Twinrova.



5 Los zombis paralizantes
ReDead

Probablemente, los enemigos más terroríficos del juego. Si nos ven, nos paralizarán con un alarido desgarrador para después absorber nuestra vida lentamente. Se piensa que podrían ser muertos resucitados por magia negra.

4 Los esbirros de Ganondorf
Skulltullas

Uno de los muchos tipos de enemigos que nos esperan en las mazmorras. Son arañas cubiertas por una resistente calavera, que se descuelgan del techo en las zonas más insospechadas. Su punto débil es su parte trasera.

6 Las almas errantes
Poes

Fantasmas de antiguos seres que aparecen por la noche, vagando por lugares como la llanura de Hyrule (cuando somos adultos) o el cementerio de Kakariko. Podemos atrapar sus espíritus en botellas para venderlos después.

7 El granjero avaricioso
Ingo

Trabaja como empleado en la granja Lon-Lon, a las órdenes de Talon, pero su ambición le acabará llevando por el mal camino. A pesar de todo, será él quien nos proporcione a la yegua Epona, aunque no nos lo pondrá nada fácil, el muy pesetero (o rupiero, por las rupias...)

Las 10 novedades
de Zelda Ocarina of Time 3D

Cuando decimos que Ocarina 3D es más que un simple remake, nos gusta demostrarlo. Aquí tienes 10 datos/temas/claves que te permitirán verlo (para creerlo) con tus propios ojos.

1



Gráficos rediseñados

Los escenarios renderizados del original se han rediseñado poligonalmente (fíjate en el mercado y los interiores de las tiendas) y las texturas borrosas han dado paso a un alucinante nivel de nitidez: los reflejos del mármol del templo, los brillos del hielo, los efectos de iluminación del fuego... Además, los personajes presentan un aspecto mucho más sólido y detallado, con animaciones tan impecables y cargadas de expresividad como las que muestra Link.

2



Mayor profundidad

Si alguna vez soñasteis con "meteros" en la tierra fantástica de Hyrule, lo habéis conseguido: ahora vais a despertaros en lo más profundo de sus bosques, montañas y lagos. La sensación de profundidad es la más convincente que hemos visto en 3DS hasta hoy gracias a detalles como las partículas mágicas de hada viniendo hacia la pantalla, la lejanía de los paisajes, la percepción de las distancias al lanzar el bumerán o el gancho... ¡Parece que formas parte de una película.

3



Asignación de objetos

El sistema de asignación de objetos de N64 sentó precedentes en las aventuras de acción, pero organizarlos y utilizarlos directamente con el dedo es una gozada, que se agradece en las mazmorras más complejas. La pantalla táctil no sólo permite eso, sino además consultar los mapas sin pausar, o desplegar los menús sin interrumpir la acción en la pantalla superior. Además, ganamos una casilla de ítems extra, gracias a los nuevos botones táctiles I y II.

7

Modo Boss Challenge

¿Serías capaz de derrotar a todos los jefazos del juego, uno detrás de otro? Al completar la aventura una vez, también habilitamos este interesante modo 'Boss Challenge', que nos propone enfrentarnos a los amos de las mazmorras, ya sea individualmente o contra todos, del tirón. Sin respirar. Accedemos a él desde la casa-árbol de Link, a través de un menú especial, que incluye la opción de batir nuestros récords de batalla contra cada uno de los jefes.

8



En castellano

El idioma (y más concretamente, el inglés) fue la única espinita que se nos quedó clavada hace casi trece años, pero eso ya forma parte del pasado. Por fin tenemos la oportunidad de emocionarnos, reírnos, derramar alguna lágrima y madurar como héroes en perfecto castellano. Vamos, que esta vez sí nos vamos enterar de todo con pelos y señales. Ya no hará falta echar mano de aquella mítica Guía de Textos que regalaba Nintendo con la caja...

9



Opción de navegador

Una de las ventajas de 3DS es su capacidad para ejecutar varias acciones a la vez mientras jugamos. Basta con pulsar el botón HOME para abrir la pantalla del menú principal, y desde ahí, abrir el bloc de notas para escribir las pistas que necesitemos recordar. Además, si nos atascamos en algún punto, también podemos acceder al navegador (la actualización ya está disponible) para consultar guías en páginas como www.hobbynews.es o www.guiasnintendo.com.

4 Giroscopio en acción

Uno de los cambios más innovadores. Cuando activamos la cámara subjetiva, podemos mover la consola en cualquier dirección como si fuera la cabeza de Link. Esto aporta un mayor grado de interactividad, y también mejora la experiencia de juego, al permitirnos apuntar de forma natural en los minijuegos de tiro o mientras dirigimos el caballo con el stick, algo que se hacía incompatible en el título original. Más intuitivo imposible.

5 Vídeos de pistas

Sin ser una superguía como la de otros juegos recientes de Nintendo, los jugadores menos experimentados podéis acceder a múltiples pistas en forma de vídeos cortos, a través de las piedras Sheikah, que se encuentran repartidas por todo Hyrule. Estas "visiones" nos muestran la ubicación de objetos ocultos o nos hacen ver la mejor forma de resolver ciertos puzles. Por supuesto, su uso es opcional.

6 Master Quest 3D

Un regalo para los superfans que pudimos disfrutar en la edición coleccionista de Wind Waker. Al pasarnos el juego, desbloqueamos esta versión modificada del original, que eleva la dificultad con enemigos mucho más duros y numerosos, nuevas zonas, objetos en diferentes sitios y nuevas soluciones para los puzles. Además, no sólo aparecen invertidas las mazmorras, sino también los exteriores. Como si fuera un espejo.

10 Niveles rediseñados

¿Os acordáis del diabólico Templo del Agua? Aprovechando la oportunidad de remodelar todo el apartado visual, se han añadido detallitos como éste, que nos hacen la vida más fácil en los momentos más peliagudos. De esta manera, en el citado templo se han incluido franjas de colores en las paredes, para que recordemos mejor por dónde hemos pasado mientras subimos y bajamos el nivel del agua. ¡Ya no hay motivos para quedarse atascado!



12
www.pegi.info



ESTE VERANO, VIVE LA LEYENDA DE ZELDA

"THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME"



COMPLETAMENTE EN CASTELLANO

NUEVO ENTORNO GRÁFICO EN 3D

CONTROLES MEJORADOS

CONTENIDO ADICIONAL

WWW.LEGENDOFZELDA.ES



Imagen 2D de un juego en 3D
Para obtener más información sobre el efecto 3D de la consola Nintendo 3Ds, visita la página web oficial en **www.nintendo3ds.es**